スタークルーザー

●メサイヤ(NCS) 12月発売予定 価格未定 SHT＆ADV

3D実感!のシューティングゲーム

パソコン版で評判の高かった『スタークルーザー』をメガドライブに移植。ＳＦファンにはうれしい１作だ。

パソコン版で大ヒットしたあの『スタークルーザー』が、メサイヤ（ＮＣＳ）からメガドライブに移植されることになった。

オリジナルはアルシスソフトから２年前に発表された３Ｄシューティング＆アドベンチャーゲーム。ポリゴンを駆使したグラフィックで、本物感覚の戦闘が楽しめるのがウリだった。

見かけの派手さに目を奪われがちだが、ストーリーも秀逸。アドベンチャー部分だけを取り出しても、決してそこらのアドベンチャーゲームに劣ることはない完成度だ。

メガドライブに移植するにあたり、そのまま移植したのでは面白くないので、かなりパワーアップされるらしい。例えばパソコン版では、スタートするといきなり敵のまっただ中で、ややとっつきにくかった。それがメガドライブ版では、そこに至るまでの過程の部分も追加されている。スムーズにゲームを進めていけるのだ。

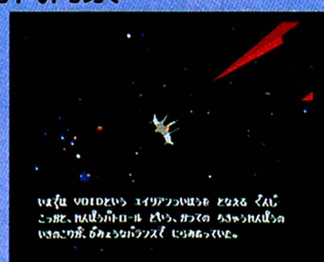


美しいタイトル。青い地球!?

前評判がかなりいいだけに、これから注目すべき１本だ。

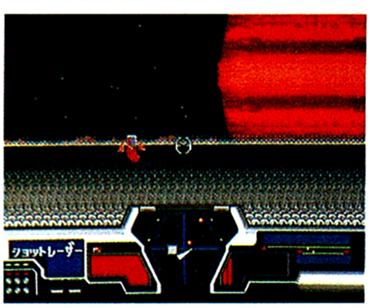
スタークルーザーの時代背景

舞台は木星から始まり、そして宇宙へ……。

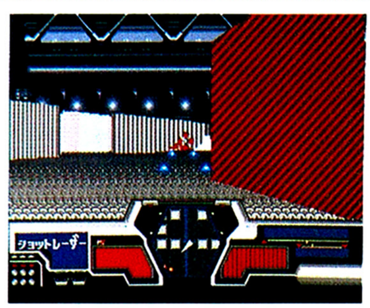





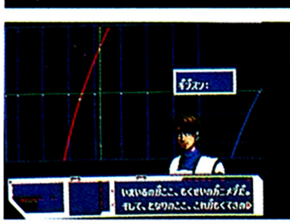
建物内での戦闘とＡＤＶ画面だぞ



地上での戦闘。バックの惑星が写実的。レーダーにも注目。



建物内の画面は、こんな感じだ。敵、発見。気をつけろ。



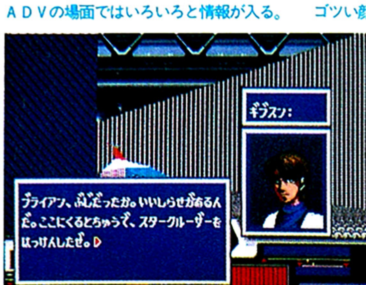
ＡＤＶの場面ではいろいろと情報が入る。



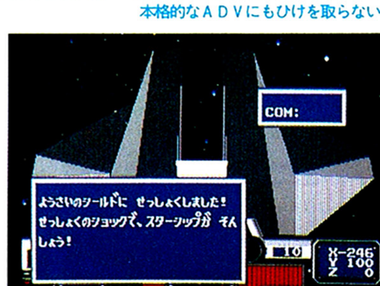
ゴツい顔の士官だ。



本格的なＡＤＶにもひけを取らないデキ。

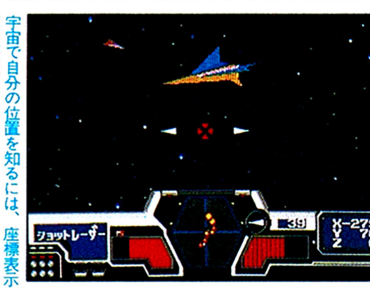


移動中に仲間からの通信が入った。吉報だ。

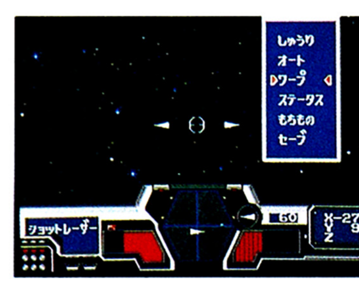


宇宙は危険でいっぱいだ。

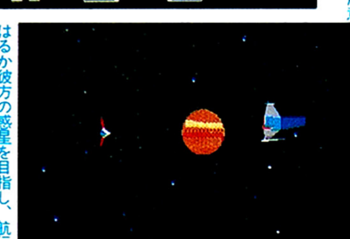
そして宇宙へ



宇宙で自分の位置を知るには、座標表示だけが頼りだ。



コマンドウインドウも、このとおり用意されている。



はるか彼方の惑星を目指し、航行は続く。

『BEEP! メガドライブ』1990 年 8 月号掲載

スタークルーザー

●メサイヤ(NCS)　12月発売予定　価格未定　SHT&ADV

イイベントでパワーアップせよ!

3Dシューティングとアドベンチャーが一体となった未来派ゲームなのだ。

全方向3D表示のシューティングと、本格的アドベンチャーが一体となった「スクータルーザー」。

それでは、簡単にストーリーを紹介。25世紀の初頭。人類は初めて知的宇宙人と遭遇し、彼ら“銀河系連合”と友好関係を結ぼうとしていた。しかし、太陽系から遠く離れたバーナード星においてＶＯＩＤという組織が現れた。ＶＯＩＤは圧倒的な軍事力で次々に恒星を侵略していった。連邦政府は、多額の賞金をかけてＶＯＩＤを封じ込めようとした。

Ａ級ハンター、ブライアン・ライトは木星軌道上にＶＯＩＤの基地を発見し、ギブスンとともに要塞に潜入した。というところから、ゲームは始まる。

写真を見ただけでは、前回と違いがわからないが、実際はアドベンチャー画面において、人物の表情がつくなど細かいところが変わっている。

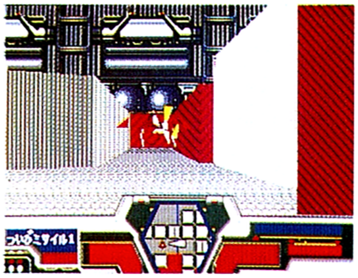
当然ながら、バックアップ機能もついているぞ。



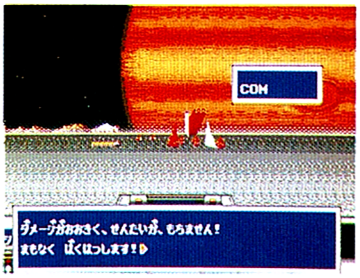
ともに要塞へ潜入する仲間、ギブスン。いろいろとアドバイスをくれるぞ。



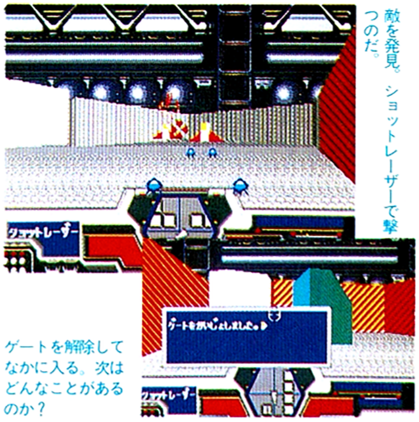
こういったシーンで人物に表情がつくのだ。



基地内部での戦闘シーン。もちろんここも3Dなのだ。



後ろに見えるのは木星? 人類が本当に木星に着くのはいつか。



敵を発見。ショットレーザーで撃つのだ。

ゲートを解除してなかに入る。次はどんなことがあるのか?

スタークルーザー

●メサイヤ(NCS)/11月下旬発売予定/価格未定/SHT & ADV

美しいグラフィックを背景に3D実感

メガドライブ版ではパソコン版になかったストーリーの導入部が新たについた。今回はその部分とキャラクターを中心に紹介しよう。

暗黒の覇者VOID

25世紀初頭。人類はエイリアンとのファーストコンタクトを経験した。地球を含む恒星系連邦は、彼ら〝銀河系連合〟と友好関係を結ぼうとした。しかし〝VOID〟という軍事組織が台頭、次々と侵略を開始して、太陽系にもその危機が近づきはじめていた。一方、連邦政府は多額の賞金をかけ、それを封じ込めようとした。

A級ハンター、ブライアン・ライトは、木星軌道上に〝VOID〟の基地があることをキャッチ、そして……。

スタークルーザーを奪え!

ゲームを始めると、なぜか戦闘のまっただなか。とんでもなく強い敵が、鬼のようにミサイルを撃ってくるからたまらない。主人公ブライアンは、あっという間にやられてしまうのだ。しかし、これはシミュレータでの戦闘訓練だったので(しかも最高ランク)、やられても平気なのだ(でも心臓に悪い始まり方だね)。

訓練を終えるとギブスンが現れて、今度の作戦の打ち合わせをレストラン〝大赤斑〟でやるからきてほしいという。大赤斑で作戦の内容を聞くと、木星軌道上にある〝VOID〟の要塞を破壊し、〝VOID〟の新型スターシップ〝スタークルーザー〟を奪ってくることが目的らしい(ここの説明シーンはとってもサイバーなのだ)。しかし、敵の要塞には強力なバリアが張られている。そこで、ブライアンのスターシップを突っ込ませて、バリアを破ろうというカミカゼ計画を立てた。



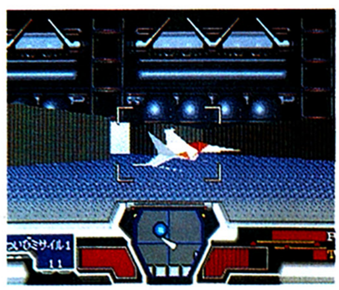


同じ景色でも見る場所によって変わる。実際に車に乗ってるような気分になるぞ。

そんな危険な役目を背負ったブライアンだが、突然敵の要塞が奇襲攻撃をかけてきて、木星支部は全滅してしまった。こうなったらもうやるしかない。スターシップに乗り込み、出撃だ。

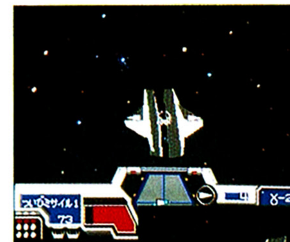
しかし、やはりスターシップは破壊されてしまった。なんとか要塞に潜入することはできたものの、帰るためにはスタークルーザーを奪うしかなくなったのである。

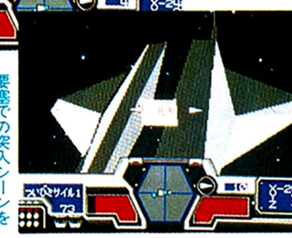
ここまでは勝手に話が進むのだけど、この先は自分の力で戦い抜いていくことになる。敵のまっただなかに取り残されたブライアンの運命は、君の腕にかかっているのだ。この続きはまた来月!!



激闘の末に、ついにスタークルーザーを発見したぞ。

要塞へ突入!

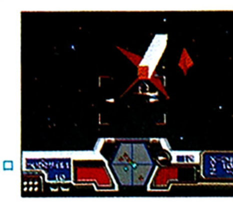




要塞での突入シーンを連続フォーカス。ここまでズームアップしてくるとけっこうコワイ。



宇宙の藻屑となった要塞。そのなかから飛び出してきたものは……。



追尾ミサイルは自動的にロックオンしてくれるぞ。



スタークルーザー

メサイヤ(NCS)／11月下旬発売／価格未定／SHT&ADV

パソコン版で人気の高かった「スタークルーザー」をメガドライブに移植。大宇宙を舞台にした本格的全方向3D表示に、美しいグラフィックとBGMが、君を大冒険のヒーローに駆り立てるぞ！

パソコン版からの移植

「スタークルーザー」は、'88年にアルシスソフトウェアから発売された、3Dシューティング＆アドベンチャーのパソコンゲーム。ゲームの流れはアドベンチャーだが、敵と遭遇したときはシューティングになるといった感じで進む。

今回のメガドライブ版では、導入部分にパソコン版にはなかったストーリーが新たに追加されたほかは完全移植、そして見どころの一つである3Dシューティングもバッチリ移植されているぞ。

また、バックアップも5カ所用意されているのだ。大宇宙ロマンを思う存分堪能してくれ。

システム&操作方法

画面を見てもらえればわかると思うが、ちょっと変わった感じのグラフィックだ。これは3D計算で作ったグラフィックで、絵柄はちょっと平面っぽくなってしまうけど、空間が大変リアルに表現できるのだ。これと似たような処理をしているのが、フライトシミュレーターゲームかな。

操作は方向ボタンで行う。前後左右に移動でき、Aボタンを押しながら移動すると、左右にスライドできる。戦闘のときなど、敵の方向を向いたまま移動できるので便利だぞ。

武器はミサイルとレーザーがある。ミサイルは敵を自動的に追尾し、レーザーは敵のミサイルを破壊できるのが特徴。全体的に、地上の敵は耐久力があってレーザーがあまり効かないのでミサイルを使って倒し、宇宙空間の敵にはスピードのあるレーザーを使う、というように状況に応じて使い分けるのがいいだろう。

ミサイル



追尾ミサイルは、自動的に敵をロックオンしてくれるぞ。

レーザー



レーザーは地上より宇宙空間で使ったほうが効果が大きい。

プロローグ

25世紀初頭、人類ははじめて知的異性人と遭遇した。地球をふくむ恒星系連邦は、それらの銀河系連合と友好関係を結ぼうとしたが、これを快く思わないものも少なくなかった。

日ごろから連邦政府に対して不満をもち、野望を抱いていた政府軍大佐ガイストニードマンは、反対派を扇動し、奇襲攻撃によって権力の奪取を図ろうとしたが、政府軍の前にあえなく鎮圧されてしまった。

ガイストニーマンはいずことなく姿を消し、人々の前に姿を現さなくなった。そして数年後、恒星系連邦と銀河系連合との友好条約が結ばれようとしていた矢先に、太陽系を遠く離れたバーナード星系で異変が発生した。VOID と名乗る組織の反乱だ。正体、目的についてだれもわからず、圧倒的な軍事力によって恒星系連邦のバーナード、シリウス、アルファケンタウリと、次々に侵略されていった。人々は VOID を〝暗黒の覇者〟と呼んだ。

恒星系連邦政府は目前に迫った友好条約締結に障害がおよぶことを恐れ、多額の賞金をかけ VOID を封じ込めようとした。

A級ハンター、ブライアン・ライトは、木星軌道上に VOID 太陽系方面軍の秘密基地があることをキャッチ。親友ギブスンとともに要塞へ潜入する作戦を立てたのであった。

スタークルーザー

重要なコマンド



■あける 目の前にある扉を開けるときに使う。

■シールド シールドを補充したり、故障箇所を修理する

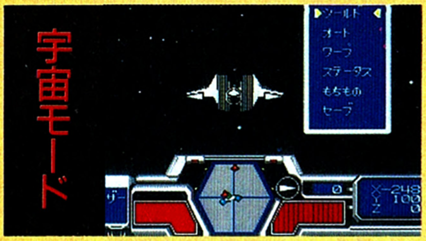
■もちもの 武器、パーツ、エンジン、アイテム、データなど、何をもっているか見ることができる。

■うごかす 目の前にあるものを動かしたり、機械を動かすためのコマンド。

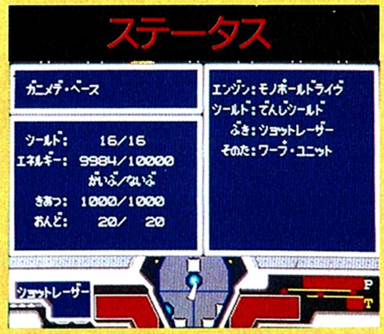
■ステータス 現在の自分の状態を表示するコマンド。クルーザーの現在の状況、装備などが表示される。

■セーブ 自分の好きなところでセーブできる。全部で5カ所。

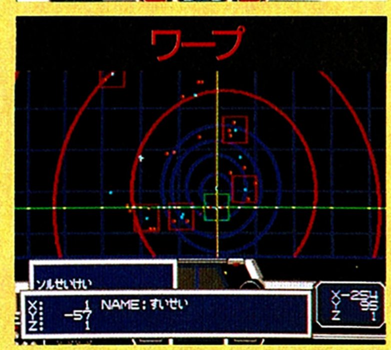
『BEEP! メガドライブ』1990 年 11 月号掲載



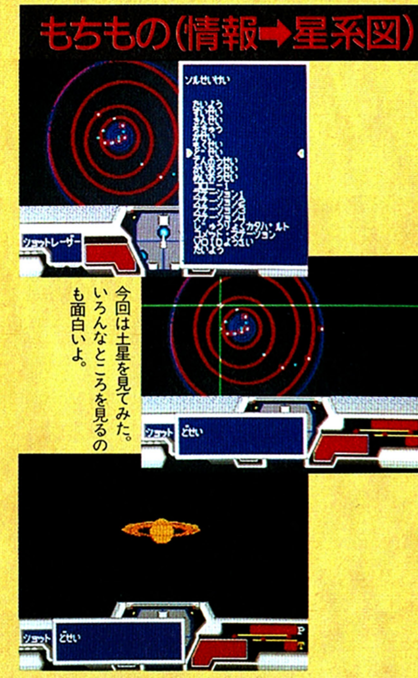
■**シールド**　地上モードと同じ。
■**オート**　自動的に目的地へ飛行する。目的地に倒着するとオートは解除される。ただし、ビーコンがないとエリアに移動することはできない。
■**ワープ**　通常は短距離ワープ。ワープエンジンを装備すると長距離ワープができるようになる。ただし、ビーコンがないと移動できない。
■**ステータス**　地上モードと同じ。
■**もちもの**　地上モードと同じ。
■**セーブ**　地上モードと同じ。



パワーアップしたら、ステータスを確認したい。



方向ボタンで行きたいところを指示するのだ。



今回は土星を見てみた。いろんなところを見るのも面白いよ。

ミッション1　スタークルーザーを奪取せよ!

1いきなり爆発!

ゲームは、私ことブライアンが対VOID用のシミュレーターで訓練しているところから始まる。

訓練を終えた私の前に、親友ギブスンが現れ、今度の作戦について、ぜひ話をしたいといってきた。2人は、レストラン大赤斑に向かった。



ゲームが始まると、いきなりこのシーン。でも安心してくれ。



いくらA級ハンターのブライアンでも、最高レベルでは……。



親友のギブスン。これから長いつきあいになるぞ。

2大赤斑へ

VOIDの最新鋭スターシップ、スタークルーザーを奪ってくることが、作戦の内容だ。このスタークルーザーは、連邦パトロールのガニメデ基地のすぐそばにあるVOIDの宇宙要塞に1機配備されているらしい。ただ要塞には強力なバリアが張られているので、ちょっとのことではビクともしない。そこでスターシップを突っ込ませ、バリアを破ってなかに入ろうというわけだが、そのパイロットに選ばれたのが、私だというのだ。

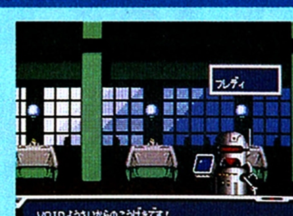


作戦会議。特攻隊並みの作戦だ。

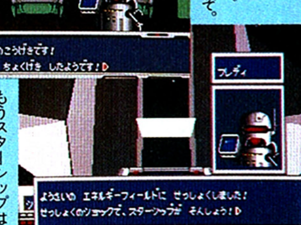
3VOIDからの奇襲攻撃だ!　敵要塞へ突撃!!

いくらなんでもそれは無茶だ、と思った途端、すさまじい衝撃がガニメデベースを襲った。要塞からの攻撃で、木星支部が跡形もなく消し飛んでしまったのだ。大赤斑にいた私たちは運よく難を逃れたが、要塞からの攻撃は一向に止む気配を見せない。

こうなったら作戦を実行するしかない。私は要塞に突撃していった。案の定、スターシップはショックで破壊されてしまった。ここから生きて脱出するためには、スタークルーザーを奪うしかないのだ。



敵からの突然の攻撃。画面が大きく揺れるぞ。



もうスターシップは使用不能だが、調べてみるといいことがあるよ。

ミッション2 スタークルーザーを補修せよ

1スタークルーザーは手に入れたが……

激しい戦闘を繰り広げていると、あとからやってきたギブスンと会った。どうやら私が脱出したあとに、ここを吹き飛ばすらしい。これはのんびりとはしていられない。

なんとかスタークルーザーを発見し、脱出に成功したが、敵の工作によってスタークルーザーは木星の衛星ガニメデに着地すると同時に、故障してしまった。どうしたものかと困っていると、ギブスンからの情報が入った。それによると、スタークルーザーの開発者たちが同じく木星の衛星カリストに捕らわれているというのだ。さっそく私は、彼らの救出に向かうことにした。



敵の最新鋭艦だけあり、連邦の船とは比べものにならない性能だ。



せっかく奪ってきたのに、もう飛べないなんて。なんとかせねば。



技術者たちは、数カ所に分断されて幽閉されているらしい。

4マサシとの出会い

ガニメデに戻った私は、資材をダイゴに渡した。改造が終わるまで大赤斑で一服していると、マサシ・クラークと名乗る人物が話しかけてきた。彼の情報によると、なんとVOIDがソル星系に2つある重力カタルパルト（星系間ワープ装置）を制圧してしまったというのだ。



あとはダイゴにまかせておけば、大丈夫。



こいつがマサシ。後ろ髪がなんか不潔っぽいなぁ。

2スタークルーザーの改造

救出した技術者のなかに、ダイゴ・サカイという人物がいた。彼はギブスンの知り合いらしく、ギブスンからの情報カードを見せると私を信用してくれたらしい。彼は助けてくれたお礼に、スタークルーザーを修理してくれたのだ。

一応、飛べるようになったが、このままの状態ではちょっとマズい。スタークルーザーは改造しないと、連邦の補給物資を使えないからだ。ここはダイゴの情報に基づき、とりあえず改造に必要な資材を入手するために、水星にあるVOIDの工場へと向かった。



彼がメインスタッフのダイゴ・サカイ。どっちが名字なんだ〜。

3灼熱（しゃくねつ）の世界、水星

水星に着陸すると、そこは灼熱の世界だった。こんなところにいたら蒸し焼きになってしまうと思った私は、すぐそばにある観測ドームに飛び込んだ。すると、そこで耐熱シールドを発見。これで安全に工場へたどり着けるぞ。

工場内では、かなり厳しい反撃にあった。とくにスタークルーザーと同じタイプの敵には苦戦した。こんなのが何機もいたら、まずこちらに勝ち目はなかっただろう。

設計図と資材を手に入れると、敵が通信に割り込んできた。なんとここは私をおびきよせるためのワナだったのだ。あと50秒で爆発してしまう！ 急いで脱出しなくては。



2つのシールドがそろえば、どんな環境にも耐えられるぞ。



資材を発見。あと設計図をさがさなければ。



敵が時限爆弾を作動させた。すぐに脱出せよ。

スタークルーザー

ミッション3 ギブソンを救出するのだ

1ギブスンの危機

マサシと別かれてダイゴのところに戻ると、改造は終わっていた。そこへギブスンからの通信が入ってきた。彼は地球の情報センターでVOIDの情報を解析中だったのだが、何か判明したのだろうか。話そうとしたら、突然ギブスンの悲鳴が聞こえてきた。どうやら何者かに襲われたらしい。一刻も早く地球に行かなければならないが、残念なことに、私は地球に入るためのビーゴンをもっていなか

2アステロイド・コロニー

アステロイド・コロニーは、80年前に放棄されたゴーストタウンで、なかはあれ放題だった。こんなところに本当に人がいるのだろうか？ 内部は非常に足場が悪いので、ラン

った。ダイゴに相談すると、コロニーにいる友達ならもっていると教えてくれたので、ひとまずアステロイド・コロニーに向かうことにした。



改造完了。これで湯水のごとくミサイルが使えるぜ。



ギブスンの様子がおかしい。いったい何が起きたのか？

ドタンクを降りて進むことになった。いくらオートの警備システムしかないとはいえ、かなりこちらに不利な状況である。

内部を調べていくと、マックスという学生に出会った。彼は半年前から調査のために滞在しているとのことだった。彼の大学の教授がダイゴの娘なので、彼もダイゴのことはよく知っていた。わけを話すと、快く（こころよく）ビーコンを譲ってくれた。これでやっとギブスンの救出に向かえるぞ。



マックスからビーコンをもらった。これでやっと地球に行ける。

3ギブスン発見！　しかし……

地球に着いて、ギブスンのことを聞きまわった。どうやら彼は情報センターに行ったきり帰ってこないらしい。情報センターに行ってみると貸し切りになっていて、しばらくの間、利用できなくなっていた。どうしたものかと困っていると、そこでユウコという女性に会った。彼女こそダイゴの娘であり、マックスの先生なのである。私は彼女の教え子の力を借りて、情報センターに潜入できた。

情報センター内は、まさにデータの宝庫。私はギブスンを探しながら、適当な情報ももらっておくことにした。すると突然、普通の情報とは比較にならない複雑なデータを見つけた。

「まさか……これは」

案の定、このデータはギブソンそのものだった。どうやら何者かによって、ギブスン自身がデータ化されてしまったようだ。

こうなっては私の手には負（お）えない。とりあえずダイゴに頼ることにしよう。



公共の施設を貸し切りにするなんて、とんでもないヤツだ。

教授と聞くと偏屈なジジイを想像するけど、彼女は例外。





入手した情報を彼に見せると……。なんてこった。

ミッション4 テロを防げ！

1金星へ

データ化されたギブスンをダイゴに渡してから、とりあえず大赤斑に行って時間を潰していると、またマサシに会った。彼は、金星で行うハウターの集会の招待状をもってきてくれたのだ。しばらくしてダイゴのもとに戻ると、ギブスンは見事に再生されていた。ついでに情報センターから取ってきた情報を解析してみると、VOIDがハンターの集会を狙っていることがわかった。ギブスンと私は、急いで金星に向かうのであった。

金星に着くと、マサシが宇宙港まで出迎えてくれた。彼にVOIDのことを話すと、3人で町を調べてみよう、ということになった。


またマサシが情報をくれた。ここのグラフィックは見事だぞ。

2テロ発生

ひととおり町を調べてみたが、とくに異常はなかったので、私たちは空港に戻った。すると突然、数機のスターシップが爆発した。どうやらテロが発生したらしい。私たちはたまたま空港にいたという理由だけで逮捕され、牢屋（ろうや）にぶち込まれてしまった。

いつまでもこんな牢屋にいたって仕方がない！　と思い、私たちは看守（かんしゅ）のスキを見て脱走。ドモフスキー提督に会い無実を訴えたが、それを証明したいならば、VOIDの秘密基地を探して破壊してこい、と命令された。

私たちは、町の人からの情報によって秘密基地への入り口を発見し、うまい具合いに基地のなかのデータベースから、VOIDの活動記録を入手することができたのだ……。


運悪く逮捕されてしまった。悪いことしてないのにヒドイ！



えらそうにふんぞり返っている提督だが、実はゲームが趣味なのだ。



スタークルーザー

メサイヤ(NCS)／12月7日発売予定／7,500円／SHT&ADV

アドベンチャー＋3Dシューティングという1本で2つの味を楽しめるお得なゲーム。じつは謎解きよりもシューティングのほうが難しいというウワサもあったりして。

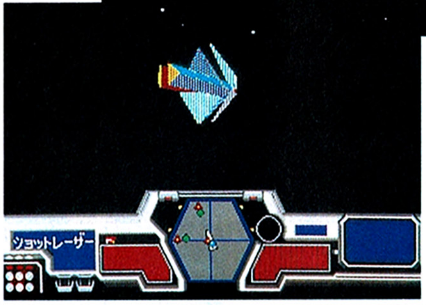
CG感覚のリアルタイム3D画面に圧倒されるなよ!!

前回でも紹介したとおり「スタークルーザー」はシューティングも楽しめるアドベンチャーゲーム。だが、シューティングのできがあまりにもよすぎて、そちらのほうに気をとられている人も多いことと思う。しかし3Dポリゴナイザーによる完全な立体映像が楽しめるとあれば、それもしかたのないことかもしれない。なにしろ、宇宙船やスペースコロニーが、宇宙空間でクルクルと回転している様子まで完全に再現できるのだから。欲をいえば、もう少しグラフィックに質感がほしいというところか。また、ターゲットである敵が背景の色にまぎれやすく、イマイチ照準を合わせにくいということもある。しかしこれも、3D画面という野心的な試みを考えればとるに足らないことか。

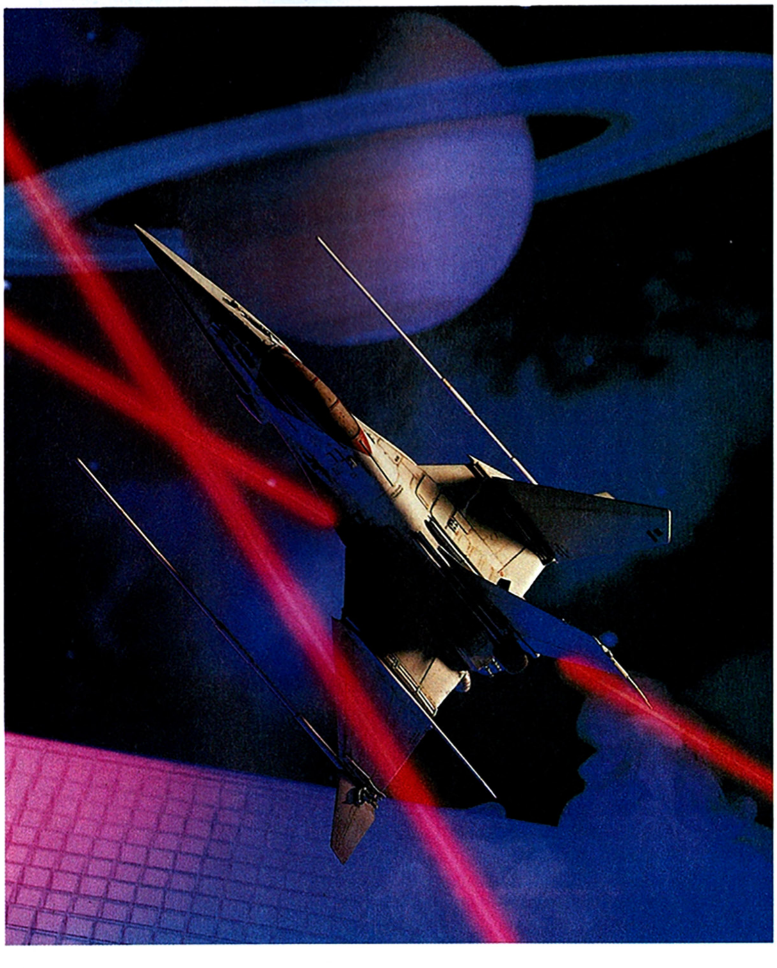
この他にも、敵をとらえると赤く点滅するターゲットマークや、重要ポイントを表示するレーダー、座標をインプットするだけで自動的に目的地に行けるオートクルーズやワープ機能など、画期的な機能にはことかかない。もう心は完全に25世紀にトリップしてしまうことまちがいなし。キミは主人公のスペースコマンドとして活躍するのだ。



木星からスタークルーザーが発進する場面。機体が360度旋回する様子は、なかなか迫力がある。



コマンドで星系図を指定すると、それぞれの星や人工衛星が、クルクルと回っている状態で紹介される。



▼前回までのストーリー

25世紀初頭、人類は知的異星人と友好条約を結ぶという歴史的偉業を成し遂げようとしていた。しかし、これに反対する暗黒組織“VOID”が、宇宙空間をわがもの顔に暴れ始めたのだ。A級ハンター、ブライアン・ライトは恒星系連邦政府の依頼を受けて“VOID”の活動を阻止する任務を請け負うことになった。任務は“VOID”の最新鋭スターシップ、スタークルーザーを奪取するのを初めとし、この船の改造、誘拐されて人間データにされたハンター仲間キブスンの救出、“VOID”のテロ計画の防止、など困難をきわめるものばかりだった。しかし彼の一流の腕と、スターシップ（もともとは敵のものだが）の優れた性能のおかげでなんとか切り抜けてきた。しかし今までの任務はほんの下準備。本当の戦いはこれから始まるのだ。

『BEEP! メガドライブ』1990年12月号掲載

MISSION 5 司令基地にまぎれこんだスパイを突き止めろ!

金星はヴィーナスシティに隠されていたVOIDの秘密基地を発見、破壊してきたブライアンが証拠の情報をもって司令部に戻ると、ドモフスキー提督は無実を認めてくれ一件落着かと思われたのだが……。この街に潜んでいるスパイが発見されないうちは安心はできないのだ。ドモフスキー提督の調査が始まった（ここでは自動的にストーリーが進んでいくので考える必要はない)。容疑者は連邦パトロール調査部員だと言い張るダイアナ、この街を調査していたというアンナ、身元不明のジャックの3人なのだが、ブライアンが情報センターでみつけた謎の通信文が決め手となって、ジャックが怪しいと判断した。しかしその途端……。いままでおとなしかったジャックは口が裂け、目がつり上がった恐ろしい顔つきに変わったではないか。

「見つかってはしかたない。ブライアン君スタークルーザーはこの場で返してもらうよ。それから言い忘れたが、この基地に時限爆弾を仕掛けておいた。あと200カウントで爆発するはずだ。せいぜいあわてて探すんだな」準備のいいことに、ジャックは護衛兵士のなかに自分の部下をまぎれこませていたため、ブライアンたちは手を出せないまま、ジャックたちをみすみす見逃すしかなかった。



身元が証明できないのは、アンナとジャックの2人だけになった。

アンナは女スパイ、という雰囲気がないわけでもないが……。





やはりコイツだった。ばれた瞬間に顔つきがひょう変するのがスゴイ!

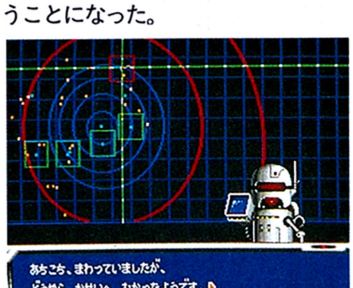
MISSION 6 爆発まであと200秒! 時限爆弾を解除しろ!!

もう一時の余裕もない。時限爆弾の爆発まであと200秒しかないのだ。さっそく基地内部の捜索を開始しよう。けっこう複雑なダンジョンになっているので、道順を記憶しながら手際よく探そう。もちろんダミーの部屋がたくさんあるので、かなり運によるところも多いのだが。唯一の救いは、味方の基地なので、絶対に敵に遭遇しないことだ。絶対に忘れていけないのは、カウントが始まった直後にセーブすること。これをしておかないと泣くに泣けない結果になるぞ。

さて、無事に爆弾を発見してフレディが時限装置を解除したら、もう1度ドモフスキー提督のところに帰って、今後やるべきことについて相談しよう。もちろんブライアンにとって1番重要なのはスタークルーザーを奪い返すことだ。フレディ（ブライアンのお供をするこのロボットは、なかなか有能だ）の追跡調査によれば、スタークルーザーはいろいろな星系をまわったあと、火星に到着したらしい。となれば話は決まりだ。ドモフスキー提督はVOIDの攻撃にそなえて土星へ、ブライアン、ギブスン、ダイアナの3人は、いろいろな星系へのワープビーコンを搭載してあるギブスンのスターシップで火星に向かうことになった。



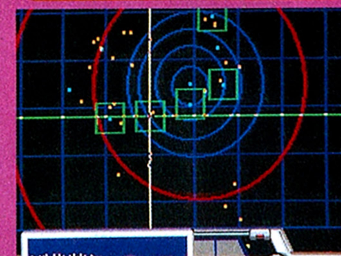
手向しはいいが、爆弾のことを考えてくれるとは親切というか、間がぬけているというか。どうもありがとう。



見よ、この万能ロボットの働きぶりを。ハッキリいってコイツがいないと、ゲームが進まないくらい重要なのだ。

スタークルーザーの数々のハイテク技!!

オートクルーズ



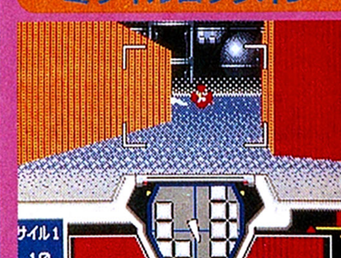
目的の星が遠い場合、座標数字を見ただけで方向を決めるのは無理。素直に機械のお世話になろう。"オート"を選んで目的の星に座標を合わせれば、自動的に方向を決めてくれるのだ。終ったらマニュアルモードにもどそう。

ワープ航法



未来、宇宙飛行、ときたらやっぱりコレがなければはじまらない。"オート"同様、座標をインプットするだけで、敵にも会わず一瞬で目的地に到着できる。宇宙戦艦ヤマトよりずっと簡単だ。ただしエネルギーの消費量は変らない。

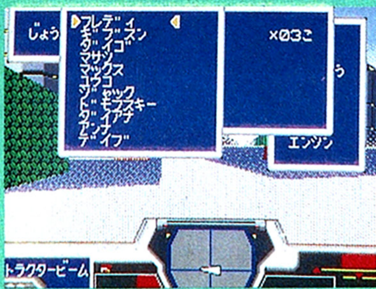
ミサイルロックオン



追尾ミサイルは四角いワクの中に目標を入れるだけ。赤い目印が点滅したらロックオン! 発射ボタンをおせばいいのだ。ただし、多少のタイムラグがあり、これが命取りになることもある。遠距離攻撃に徹しよう。

スタークルーザー

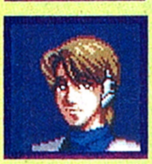
主な登場人物



このゲームはとにかく登場人物が多い。そのためこれを記憶しておく、便利なシステムがついている。コマンドで“持ち物”の“人間ファイル”を選択すると、ゲームの進んだところまでに登場した人物の一覧表が出て、指定した人物の簡単なプロフィールを調べられるスグレものだ。これなら紙とエンピツは必要ないわけだ。それではこれまでに登場した主な登場人物を一とおり紹介しておこう。



マサシ
ヴィーナスシティで出会うスペースハンター。謎につつまれた部分も多いが、もの知りで役に立つ男だ。



ギブスン
ブライアンの親友で、やはり腕ききのハンター。常にブライアンと連絡をとりながら行動している。



フレディ
ブライアンのスペースシップを管理する万能ロボット。口うるさいが、面倒なことをよくやってくれる。



ドモフスキー
連邦パトロール、ソル星系方面長官。ブライアンたちを指揮してVOIDと戦う肥満ぎみの中年オヤジ。



ダイアナ
連邦パトロール情報部員。ブライアンと行動を共にする。かなり気の強い姐サンだが、役には立たない。



ジャック
VOIDソル星系方面司令官。25世紀の人間とは思えない原始的な顔をしているが、油断できない強敵だ。

MISSION 7 火星の街は広いぞ。ジャックの行方を探せ！

火星についたら、まずはジャックの行方を調べよう。つぶれかけているレストランや、マニアックな少年がゲームに熱中しているゲームセンターなど役に立たない場所が多いが、しつこく調べていると、ある場所でなんとダイアンの弟が出てきて、スタークルーザーらしきものが街のドームを飛び越えて西の方角に向かったと教えてくれる。どうやら昔の製鉄所跡がVOIDの秘密基地らしい。残るはどうすればドームの外に出れるのかという問題。じつは思わぬところに道が開けるのだが。



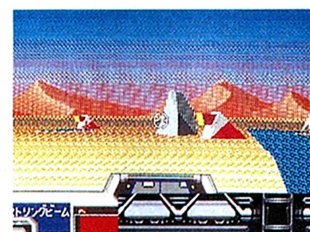
25世紀になってもゲームセンターなどというものが存在するのだろうか。とても戦場と化している街とは思えない光景だ。



これがスタークルーザーの情報を提供してくれるダイアナの弟。どこにいるのかは、ヒ・ミ・ツ。

MISSION 8

ドームの外は敵がうようよと待ちかまえている、これまでのなかでも最難関のシューティングエリアだ。しかしここで敵をまともに相手にしていては、とても製鉄所にたどり着けないぞ。レーダーに映る青い点をたよりに入口を探してさっさと突入しよう。内部はわりとふつうのダンジョンになっているので、それほど苦労することはないだろう。最後に立ちふさがるのは、案の定ジャックが指揮する巨大な敵戦闘艇。コイツを倒せばスタークルーザーは再びキミの手に戻ってくるぞ。



ここはまさに地獄そのもの。ありとあらゆるところに敵がいて、集中攻撃してくるぞ。急いで通りぬけよう。

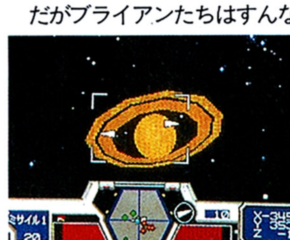


またしても逃げ出そうとしているジャック。しかしこのセリフはダテではなさそうだぞ。

MISSION 9 土星艦隊司令部が危ない！ タイタンに急行せよ

いざスタークルーザーに乗り込もうとしたとき、ジャックの捨てゼリフが聞こえてきた。「もうすぐVOID地球方面軍の進撃が始まるんだ。手始めに土星の艦隊司令部を血祭りにあげてやる」、これは一大事だ。整備工場でミサイルとエネルギーの補給を受けたら、さっそく土星のワープしよう。

だがブライアンたちはすんなりとタイタンに着陸することはできなかった。突如、宇宙空間にVOIDの艦隊が立ちふさがったのだ。こうなったら初の宇宙空間ドッグファイトで切り抜けるしかない。ここでは追尾ミサイルが1番有効だが、3次元で動き回る敵に照準を合わせるのはかなり困難。また10機以上は倒さないとタイタンに着陸できないので相当の苦戦を覚悟してほしい。



ワープで一瞬にして土星へ。また敵が司令部に攻撃をかけていなければいいが。

しかしそうはいかない。宇宙空間にコツ然と敵が現れるのだ。





初の3次元ドッグファイト。追尾ミサイルがないとキツイぞ。

スタークルーザー

MISSION 10 強敵出現？ スタークルーザーを強化しろ！

木星の艦隊司令部はなんとか無事だったようだ。しかしブライアンを待っていたのは、あまりうれしくないニュースだった。ドモフスキー提督がいうには、先ほどの敵艦隊の旗艦、カティーサークは一足先に逃げてしまったらしい。問題はその船が、ブライアンのスタークルーザーの発展型であるらしいのだ。今の状態で戦えば、当然勝ち目はないが、その船が造られた木星のイオにある敵の秘密工場を捜索すれば、スタークルーザーを強化する手がかりがあるかもしれないのだ。

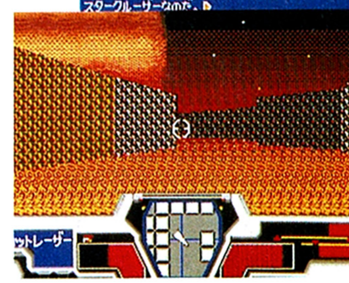
秘密工場での注意事項は、イオの火山の高熱のため滞在時間が限られていること。リミットを越えると焼け死んでしまうので、敵を素早くかたづけながら強化部品を探し出そう。先発のギブスンの話も聞きもらさないように。



ああ、よかった。どうやらドモフスキー提督は無事だったようだ。しかし、また無理難題を吹っかけてくるんだろうな。



これが敵の最新型スタークルーザーらしい。真っ赤にぬってあるのが、いかにも強そうだ。



高温のためふつうのダンジョンとは背景の色がちがう。このため敵を発見しにくいのだ。

MISSION 11 カティーサークを倒して重力カタパルトを守れ！

任務を終えてガニメデの大赤斑で待っていると、ドモフスキー司令官の連絡が入ってきた。ジャックが地球近くの空間にある重力カタパルトを占領、スタークルーザーと引きかえに開放するといっているらしい。ジャックの旗艦、カティーサークを破壊し重力カタパルトを取り戻すのが、ブライアンの次の任務となった。

指示どおり地球近くの空間で待っていると突然、謎の船がワープで接近してきた。無線が入りジャックの声が聞こえてきた。「くたばれ」ついにVOIDソル星系方面軍司令官がみずから戦闘に乗り出してきたのだ。カティーサークVSスタークルーザーの一騎討ちが始まった。カティーサークは敵の旗艦だけあって動きが抜群に速いうえに、攻撃はものすごく激しい。おそらく1回で倒すのは不可能だろう。直前でセーブして何回も挑戦することをおすすめしたい。



敵はついに人質？ をとるひきょうな作戦に出てきた。提督はどんな作戦を考えているのだろうか。

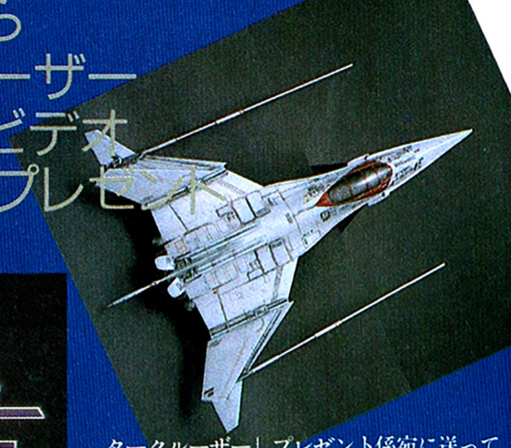


案の定、欲張りな作戦を立てる提督。こちらとしては、おとなしくスタークルーザーを渡したほうが楽なんだけどね。



最強の敵登場！ ものすごい速度移動し連射してくるから、ミサイルのねらいをさだめているひまはないのだ。

メサイアからスタークルーザーオリジナルビデオを20名様にプレゼント



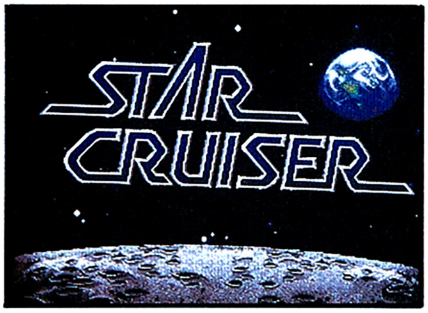
STAR CRUISER
スタークルーザー
4メガROM（バックアップ機能付き）
価格￥7800（税別）

「スタークルーザー」の制作を記念してメサイアからオリジナルプロモーションビデオを20名に、さらに特注スタークルーザー精密モデルを1名にプレゼント。ハガキに氏名、年齢、職業。電話番号と次のアンケートの答えを書いてBEメガ編集部、「スタークルーザー」プレゼント係宛に送ってください。

Q1　「スタークルーザー」関連商品で出して欲しいもの。
　→例、攻略本、CD、etc…

Q2　「スタークルーザー」のプレゼント・グッズであったらいいなと思うもの。
　→例、ポスター、テレカ、etc…

ちなみにモデルはポスターに使った由緒ある値うちものだぞ。



スタークルーザー

メサイヤ(NCS)／12月21日発売／7,300円／SHT&ADV

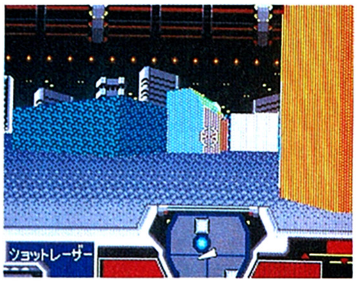
360度完全３Dグラフィックと画期的なシステムをもつシューティングアドベンチャーゲーム「スタークルーザー」。前回に引続き、ストーリーと操作方法を紹介しよう。

一味違うパソコン生まれのSHTアドベンチャー

「スタークルーザー」はもちろん壮大なスケールのSFアドベンチャーが主体ではあるが、シューティングだけでも１本のゲームにできるほどのスグレモノだ。前回でも述べたが、このゲームはコンピュータグラフィック計算にもとづく完全な３Dグラフィックを採用しているから、今までのスクロールシューティングになれた人には、とても新鮮に感じるはず。特に全方位360度回転しながら敵と戦う宇宙空間でのシューティングは迫力満点。最近はスーパーファミコンのグラフィック機能がいろいろ話題になっているが、メガドライブが先駆者だということをくれぐれも忘れないでほしい。

次に注目してほしいのが、ストーリーをスムーズに進めていくためのシステムだ。たとえばバックアップは５つも用意されていて、やり直しが簡単。RPGよりずっとシビアなアドベンチャーでは、バックアップは多いにこしたことはない。また、非常に大勢の出てくる登場人物は、簡単なプロフィールを記録してくれる機能があるので、わざわざ紙にメモったりする必要はない、というのもうれしい。アドベンチャーをやっていて、登場人物の名前や役割を忘れてしまい、泣くに泣けない思いをした人た人もこれで一安心だ。

さらにSFの雰囲気を盛り上げるための、演出にもこと欠かない。宇宙空間をワープ航行できたり、３次元の座標をリアルタイムで表示するなど、普通の人ならビックリ、SFファンでも大満足のできばえだ。今回はこれらのシステムを中心に紹介していこう。



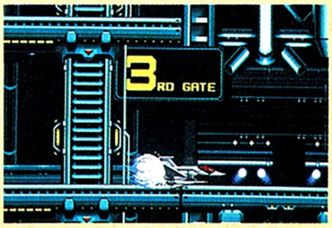
◀景色が360度が回転するから、建物もこのように斜めのアングルから見ることができるのだ。



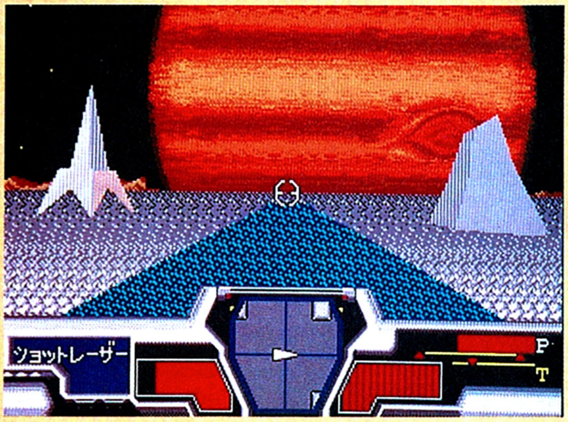
◀宇宙空間で敵と戦っているシーン。互いにスピードが出ているので、接近するときは恐ろしいほどの迫力だ。

グラフィックハイライト

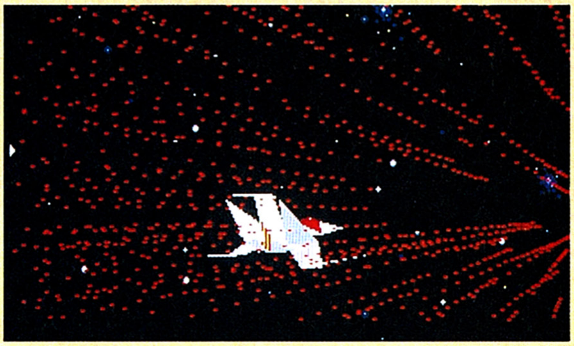
「スタークルーザー」では、グラフィックもいろいろと工夫がこらしてあるが、なんといっても宇宙のイメージを引き出すような雰囲気のある絵に仕上がっているのがとてもいいのだ。



▶ジャックから奪い返した重力カタパルトから、次の星系αケンタウリに行くシーン。



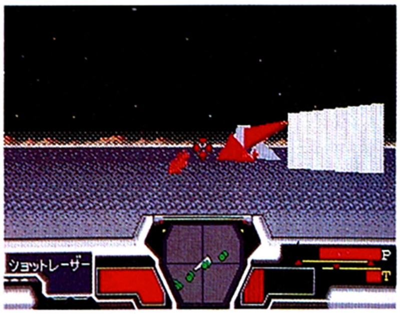
◀衛星イオ上を探検中は、木星が美しく見えるのだ。



▶重力カタパルトでのグラフィックは最高だ。

『BEEP! メガドライブ』1991 年 1 月号掲載

1 ブライアンの初仕事 スタークルーザーを手に入れろ



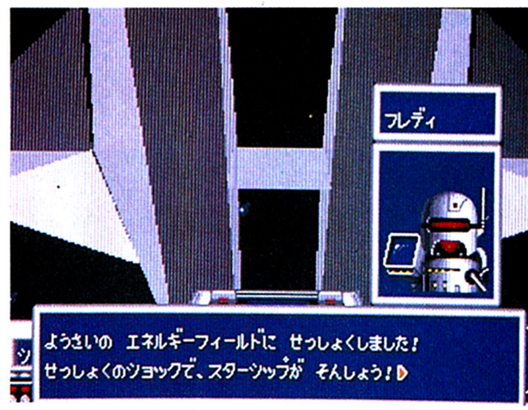
◀こんな攻撃よけられるわけないだろ。

ブライアンの操縦するスターシップは、敵の猛攻撃に耐えきれず爆発した…… と最初はこんなドッキリするようなシーンでゲームが始まる。実はこれシミュレーションなのだが、ここで笑って見ていた人は後々後悔することになるのだ。主人公のブライアンはスペースハンター。彼の最初の任務は、連邦の敵VOIDの最新鋭スターシップで連邦軍の驚異の的になってきたスタークルーザーを奪い取ってくることだ。とはいうもののスタークルーザーは連邦パトロールのガニメデ基地の近くにある、VOIDの基地にあり、強力なバリアで囲まれているのをいかにして突破するかが最初の難関だ。そして考え出されたのが、カミカゼ作戦だった。ブライアンの乗るスターシップを犠牲にバリアを破壊。スタークルーザーを奪えなければ帰還は無理、というメチャクチャ乱暴な作戦だ。

作戦開始。無事敵基地に突入したものの、中はダンジョンのように曲がりくねっているうえに敵でいっぱい。戦いながらスタークルーザーにたどり着くのはなかなか困難だが、腕をみがくには、絶好のステージだ。



◀ダイゴの命令で、スタークルーザーを修理するための材料を宇宙空間で集めるイベントもある。



▲敵基地のバリアを突破した瞬間。音と画面の衝撃がものすごいぞ。

●ナビゲーション・オブ・スタークルーザー

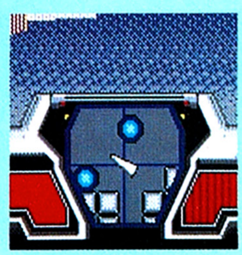
地上での移動、戦闘は普段はランド・タンクという地上用車両によって行われる。そして宇宙空間では、この車ごとスタークルーザー乗り込み、そのまま船のコックピットになるという設定。移動のときに重要なポイントはレーダーを見ながら操作できるということだ。このレーダーはなかなか優秀で、まわりの地形や障害物の形はもちろん、重要目標は青、敵は赤、敵の弾丸は緑、というように色分けして表示する能力がある。これを使えば360度旋回しなくても、戦闘時にどの方向に動けばいいのかわかるし、捜し物をしているときには青い点を目印に歩けばいいわけだ。

ただし特定の場所では、ランド・タンクから降りて移動しなければならない場合もあるが、この時でもHPパラメータの形が変わるだけでレーダーによって歩くことはできるようになっているので安心だ。



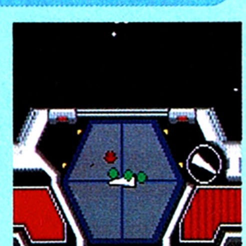
▶どんな時でも絶対に忘れてはいけないのが、燃料とミサイルの補給。燃料切れでGAME OVERは悲しいぞ。

地上レーダー



これが地上用のレーダー画面。街の中の建物、人間、重要ポイントが青い点で表示される。キレイなグラフィックになっていても、レーダー上に灰色で表示されているものは、ただの障害物。この他にも複雑なダンジョンでは、これを使ってマップを作る、ということも可能だ。

宇宙レーダー



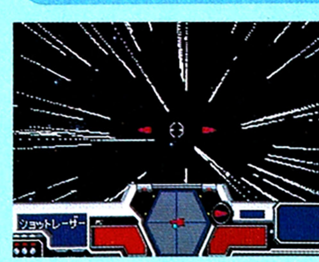
宇宙空間では3次元用の小さいレーダーがプラスされる。これによってタテ方向の角度を測れるのだ。しかし、実際の3次元戦闘ではスピードが速すぎてレーダーを見る余裕はあまりない。自分のカンに頼ったほうが、確実に対応できるかもしれない。

オートクルーズ



星系図を頼りに他に星に航行するのは、ほとんど不可能。自動的に方向を決めてくれる強い味方だ。

ワープ



星系図に表示される範囲内なら瞬時に航行できる。ただし、目的の星域に入るのビーコンがないと不可能。

その他

この他にも宇宙航行用に、X、Y、Zの3軸の座標の数字を入力することによって、目的地にオートクルーズするコマンドも用意されている。これなら星系図には入りきれない遠い星でも確実に到達することができるわけだ。未来の宇宙旅行は便利なのだ。

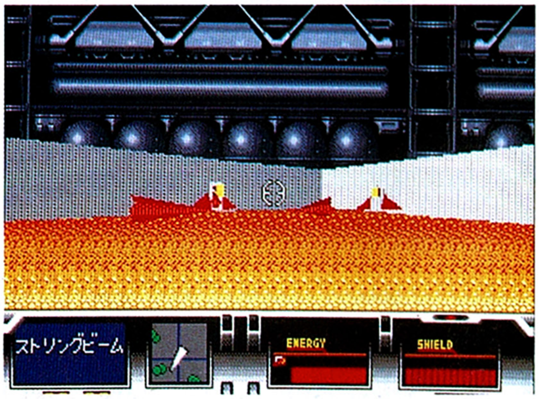
2 ギブスン誘拐さる！　ただちに救出せよ！

敵から奪ったスタークルーザーは、ブライアンが敵から救出したダイゴの手によって、無事に機能するようになった。しかし、事態はまたもや悪化した。地球にいる、スペースハンターのギブスンが通信中に悲鳴とともに、音信不通となったのだ。彼の身に何が起こったのか。とにかく地球に調査に行こう。

聞込み調査の結果では、彼は情報センターに行ったきり戻ってこないらしい。しかし情報センターは何者かの手によって使用不可能になっていた。しかたがない、ここはダイゴの娘ユウコに頼んで、教え子の力を借りよう。

ここからストーリーは実にサイバーな展開を見せるのだ。なんとギブスンはコンピュータのなかに電子的に入って行ってしまったらしい。これを追ってブライアンもコンピュータのなかで敵と戦うことになった。そして、戦いの果てにつかんだ情報は、なんとギブスン自身が人間データにされてしまったという、恐ろしい事実だった。データになったギブスンを持ってダイゴの所に行こう。

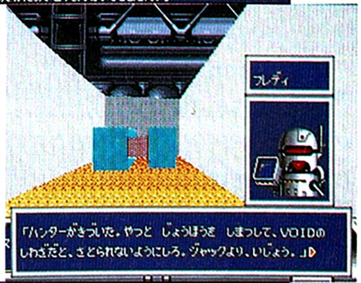
そしてギブスンは無事もとの姿に戻った。さらにコンピュータ内で集めた情報を分析した結果、VOIDが金星で開かれるハンターたちの集会をねらって、テロを計画していることが判明した。



▲自機も電子と化して、コンピュータの中で戦うという不思議な戦闘だ。



◀公共物の情報センターを貸切りにするとはいったいどんなヤツなんだ。どうやって侵入すればいいのだろうか。



▶情報の断片を集めたら、こんな文章ができあがった。この文章は何を意味しているのだろうか。

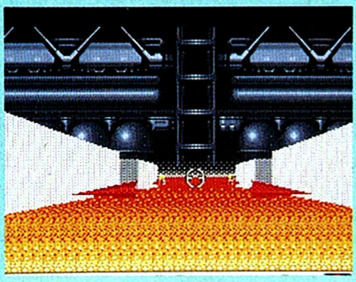


◀人間がデータになるなんて信じられない。さすがに未来SFアドベンチャーはサイバー感覚でいっぱいだ。

バトル・オブ・スターシップ

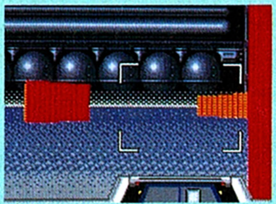
このゲームのシューティングは、３Ｄ画面で戦うだけになかなか感覚をつかむのが難しい。また宇宙空間では盾になるものがまったくないので、とにかく素早く動いて敵の弾に当たらないように気をつけること。情けないことだが、攻撃よりは防御を優先させるべきだろう。また敵との間合いの取り方にもちょっとしたテクニックが必要だ。敵が２機以上いた場合には、なるべく複数からの攻撃を受けない位置に陣取ること。これも立体効果のある３Ｄならではの注意事項といえよう。

そして一番重要なのは、とにかく弾数をたくさん撃つこと。あたりまえのことだが、特にこのゲームにおいては大切なのだ。理由は次を読んでもらえばわかるはずだ。

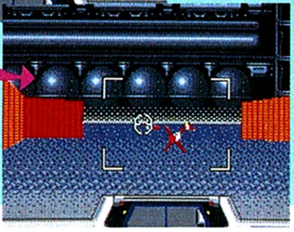

▶ギリギリのところで敵の弾をかわした瞬間。かなり距離が離れていないと、たいていは当たってしまうから注意。

ロックオンで先制攻撃

宇宙空間の戦闘や地上でたくさんの敵と戦う時は追尾ミサイルが有効だ。これらの場合は、ミサイル発射とともに逃げるのが一番有効だ。素早く動く相手には、レーザー攻撃はほとんど効果なしと肝に命じておこう。


▶敵がたくさん並んでいる場合には、一番近い敵にゆっくりと近づいていく。

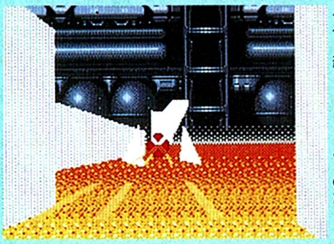

◀ここでミサイルのロックオンを示す赤い光が点灯し、敵も動き出す。しかし他の敵はなんら動く気配を見せないのがポイント。


▶ミサイルを発射してしまえば、こちらのもの。少し後退して敵の反撃を避けること。

敵の弾を迎撃

地上で強い敵と戦う場合には、レーザーガンが有効。敵は次々に連射してくるので、これを迎撃するだけでも大変だ。連射のきかないミサイルではこの作業は無理。とにかく弾数で敵に撃ち勝つしか方法はないのだ。ただし、宇宙空間では四方八方から打ち込んでくるので、このテクニックは使えない。


◀巨大な敵とのタイマン勝負。こうなったら最後は気力の問題になってくる。敵の弾を一発残らず迎撃しなければならない。

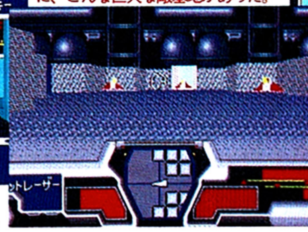

◀勝負あった！　ついに敵にダメージを与えたぞ。とはいっても一回で倒せるわけではない。これを何分も続けるときもあるのだ。

3 ヴィーナスシティでテロ発生! 犯人をつかまえろ



▲全く信じてもらえない。まあ軍人ともなれば頭がかたいのは当然ともいえるが。

▼まさか! と思うようなところに、こんな巨大な敵基地があった。





▲正体を現したジャック。顔つきが一変してしまうから恐ろしい。

金星に着いたとたん、テロに巻きこまれてしまった。そして現場にい合わせただけなので、逮捕されてしまったのだ。連邦の提督ドモフスキーは、VOIDの秘密基地を破壊その証拠を持ってきたら無実を認めようという。

苦労のすえ秘密の入口を見つけ、敵基地を破壊し情報を持ちかえると、さすがの提督も許してくれた。そして尋問(じんもん)の結果ジャックという男が犯人であることが判明した。しかし、ジャックは準備万端、味方の兵士を連れスタークルーザーを取り戻して逃げてしまった。

4 スタークルーザーを奪取 ジャックの旗艦を倒せ!

ジャックはどうやら火星に逃げたらしい。あとを追ったブライアンは、MWA大学にいるダイアナの弟マックスの情報でスタークルーザーのありかを知りこれを取り戻すことに成功した。しかし土星にいたドモフスキー提督はジャックの乗った旗艦カティーサークはスタークルーザーの新型であり、これを破るにはパワーアップするしかないという。ギブスンの報告により木星の衛星ガニメデにあるというVOIDの秘密工場にスタークルーザーのパワーアップ用オプションを取りにいこう。いよいよ準備ができたところに、ジャックが重力カタパルトを制圧し、これを開放するという条件で、戦いを挑んできた。ついに決戦のときはやってきた!

▼全体が真っ赤に輝くスタークルーザーの発展型戦闘艇だ。



総勢ン十人?の多彩なキャスト

名前を持つ中心人物たちから、ただの町の住人、はてはロボットまで、このゲームには相当の数の人間(だけじゃないが)が登場する。それぞれに個性があり、顔のグラフィックもみごとで、これだけでアドベンチャーのおもしろさが倍増することは間違いない。しかしゲームの進行に深くかかわっている重要人物だけでも多すぎて全部を覚えているのはかなり困難だ。そこで人物ファイルという便利なコマンドがついていて、ゲームの進んだところまで登場した重要人物の、顔、名前、職業、簡単なプロフィールなどを自動的に記録してくれるようになっている。これさえあれば、めんどうな手間はいっさい省けるというもの。では、今回紹介したところまでの主な登場人物を紹介しよう。



◀このように今までの登場人物がずらりとならび、指定した人物のプロフィールが見れるのだ。



フレディ
ブライアンの手下ともいうべき、スターシップ管理用の万能ロボット。いつもいっしょにに行動し、いろいろなアドバイスを与えてくれる。



ギブスン
ブライアンの親友で腕のいいスペースハンター。お互いに助け合って仕事をする。地球での事件でブライアンに大きな借りを作ってしまった。



ダイゴ・サカイ
VOIDにとらえられスタークルーザーの開発に手を貸してしまった技術者。ブライアンに助けられてからは、技術面でのよきアドバイサーとして活躍。



マサシ
事情通のスペースハンター。ヴィーナスシティでのテロを事前に知っていたという実績もあるが、今ひとつ謎の多い不気味な男だ。



マックス
ダイアナの弟で、MWA大学の学生。ジャックが逃走したときには、いちはやく目撃、ブライアンたちに教えるなどの活躍をした。



ユウコ
これがダイゴ・サカイの娘というから世の中不思議だ。MWA大学で考古学の教授をやっているというからますますスゴイ。後半での活躍を期待したい。



ドモフスキー
連邦パトロールソル星系方面長官。貫禄タップリなわりにはあまり働かず、ブライアンたちをコキ使うのが唯一の仕事かもしれない。



ダイアナ
連邦パトロール少佐。金星の事件で登場。その後はブライアンと行動をともにすることも多い。なかなか強気な頼もしい女性軍人だ。



デイブ
ヴィーナスシティで何者かと間違えられつかまったが、一応連邦パトロール特務班少佐である。ギブスンの古い親友でもある。



アンナ
宇宙商人でデイブの部下。素性がはっきりしないからか、ヴィーナスシティではテロの一味と間違われてしまった。ダイアナとのケンカ歴あり。



ジャック
ソル星系で最後までブライアンの前に立ちふさがった強敵。VOIDソル星系方面準将。地球近辺でブライアンに決戦を挑むことになるのだが……。





その他にもこんな人々が
もちろん無名の人たちもたくさん登場するぞ。兵士、レストランのマスター、牧師、看護婦、学生などありとあらゆる職業の人が、ブライアンと言葉をかわしてくれる。そしてこれがなかなか面白いのだ。

スタークルーザー

ゲートキーを増やす 2A

このゲームは、ダンジョンに入り直すと敵が復活するが、一度開けたゲートはそのまま開いている。これをうまく利用すればゲートキーを余分に持つことができるぞ。例えば、海王星では一度クリアしたあとに再びダンジョンに入れば、キーを持った敵が2機復活しているので、これを倒せばいい。キーを取ったらダンジョンに入り直して予備のキーをたくさん持っておこう。これなら後半でキーを持った強敵と戦わなくて済むので便利です。

（愛知県・アラブおじさん・18歳）



キーを持った敵を何度も復活させよう。



このとおり、キーを余分に持って先に進めるのだ。

『BEEP! メガドライブ』1991年5月号掲載